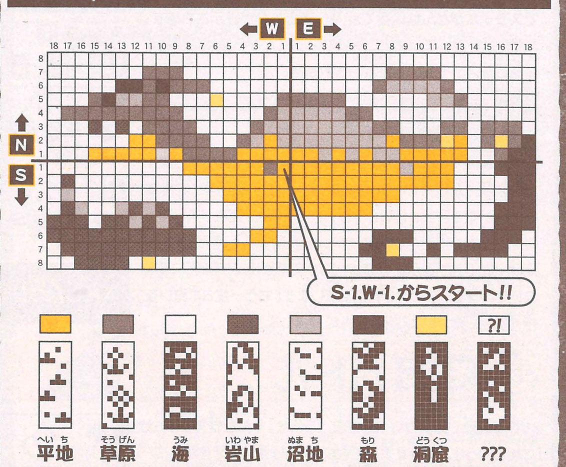
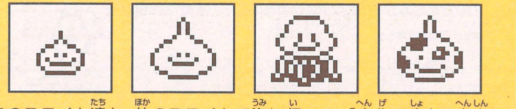
これがスライムの冒険する世界マップだ!!



海が超ニガテなスライムがいるぞっ!

海が超ニガテなスライムは海にぶつかると、自動的に右回りに方向転換するぞ。気付かずに歩いていると、自分の進みたい方向と全くちがう向きに進んでいることもあるので気を付けよう!

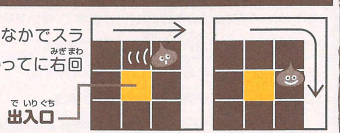
海が超ニガテなスライム



このスライム達も、他のスライムで海に行って、「変化の書」で変身した場合には、再び陸にあがるまでの間は海の上を歩くことができるよ。ただこの4種類のスライムは、何といっても海が超ニガテだから、海の上を移動中に陸の近くを通ると、自分から陸にあがっちゃいます。

どうくつのひみつ

●右図のように、どうくつのなかでスライムが壁にぶつかると、かってに右回りに方向転換するよ。



アイテムを使いこなせっ!!

アイテムのさまざまな効果を知りつくして、うまく使いこなせば、旅がうんとラクになるぞ!!　ただしアイテムはスライムが寝ている時など、使えない場合もあるぞ!

初めから持っているアイテム（使っても無くならない）


「薬草」スライムがケガをしているとき使うとケガが治る。


「目覚めの粉」朝になっても寝ぼうしていたり、リラックスリでお昼寝しているスライムを起こすことができる。
※ただし夜ぐっすり寝ているスライムは起こせないぞ。

バトルで勝つとゲットできるアイテム


「リラックスリ」その場で10分寝て、たまっていたストレスが全部減る。
※ただし十字架マークが出ている時は使えないよ!


「呪いの指輪」おなかが1つ減って、ストレスが3つ増えるイヤなアイテム。でもうまく使えば…


「変化の書」今まで変身してきたスライムにもう一度変身できる。
（くわしい使い方はP6「その5 アイコンについて」のⒽ変身リストアイコンのところを見てね!）

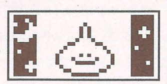

「黄金の剣」使うとその場でモンスターを呼んで、バトルが起きる。
※ただし十字架マークが出ている時は使えないよ!
※夜9時以降は敵のモンスターも寝る準備をしているので、使えません。


「不思議の実」★★★★が、どかっと★★る、スペシャルなアイテム。


「しあわせのオーブ」★★★★が、ちょびっと★★る、ファンタスティックなアイテム。

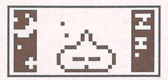
スライムの世界にも夜はくる!

夜は、地形が分かりにくいので注意!!



スライムの世界にも夜が来ます。夜7:00～朝6:00の間、画面の両端の地形の表示が夜を表す表示に変化します。スライムは起きている間は夜でも歩くことができますが、今いる地形が分かりにくくなるので、注意してあげましょう。

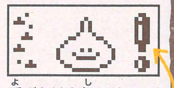
夜、スライムが寝ているときは…



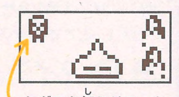
夜10:00を過ぎると、スライムは勝手に寝てしまいます。寝ている間スライムは歩いてくれません。
朝6:00までは起こしても起きてくれません。
夜スライムが寝ている間はほとんどのアイテムを使うことができません。
※スライムは朝6:00を過ぎても寝ていることもあります。

スライムの呼びかけに注意!

「困りイベント」がおこった時・敵に会っている時・おなかがすいた時・ストレスがたまった時・ケガをした時などキミの助けが必要な時に、スライムは呼びかけてきます。そんな時はきちんとお世話してあげましょう。



キミのまわりがうるさいと、スライムの呼び出しが聞こえない場合もあります。呼び出しが無くても時々スライムの様子を見てあげましょう!!

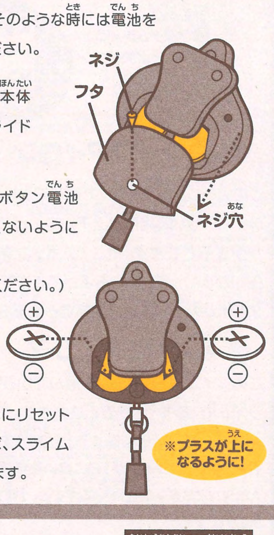


ときどきスライムは歩けなくなるぞっ!

寝ている時や「バトル」や「困りイベント」が起こっている時は、スライムは歩いてくれません。これらは時間が立つと自然に終わりますが、その間「ほすう」が増えないので、大きなロスになります。いつも気を付けてあげるのが早く変身させるコツです。
またキミの「ほすう」はこれらの場合でも常にカウントします。

電池交換のしかた

電池が消耗してくると、「画面がうすくなる」「画面の表示がおかしくなる」「音が小さくなる」等の現象が起こります。そのような時には電池を **1** **2** **3** **4** の手順で交換してください。



1 クリップ部を開きながら図のように本体裏側のネジを取り、フタを下にスライドさせてはずしてください。

2 消耗した電池を取り出し、新しいボタン電池（CR2032）2個を⊕⊖を間違えないようにセットします。
（電池は2個とも新しいものにしてください。）

3 フタをスライドして戻してからネジをとめます。

4 P1の **その1** の **2** **3** のようにリセット操作をしてから時計合わせをすれば、スライムが生まれ、冒険ができるようになります。

《トラブルについて》
このたびは、本商品をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。
本書に記載されている方法を実行されましてもトラブルが解決されない場合や、商品に関して不都合な点がございましたら下記までお問い合わせください。

対象年齢10才以上

アラートブザー音量
約80dB

SQUARE ENIX®
■ドラゴンクエスト あるくんです リターンズ
発売元　株式会社スクウェア・エニックス
商品に関して、不都合な点がございましたら下記までメールにてご連絡ください。
■goods-support@square-enix-shop.com
※メールは24時間受け付けておりますが、返信はカスタマーサポート営業時間内（月～金 10:00～18:00 土・日・祝日および弊社指定休日を除く）とさせていただいております。
※通信料はお客様のご負担になります。
スクウェア・エニックス マーチャンダイジングカスタマーサポート
■〒140-0003 東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便 城南店気付 大井SRC
この製品は日本国内でのみ販売する事ができます。
FOR SALE JAPAN ONLY.
MADE IN CHINA
DQ3000ARR
EP1798

＜使用素材＞
本体、ストラップエンドパーツ：ABS
ストラップ金具：鉄／ストラップ紐：PP

ボタン電池 CR2032 2個使用
（ゲーム用 1個
アラートブザー用 1個）



⚠ 注意

保護者の方へ 必ずお読みください。

《電池を誤使用すると発熱・破裂・液もれの恐れがあります。下記に注意してください。》
- ●小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- ●誤飲・ひもによる危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。
- ●電池の交換は保護者の方が行ってください。
- ●電池は乳幼児の手の届かないところに保管してください。万一、電池を飲み込んだ場合は、すぐに医師にご相談ください。
- ●万一、電池から漏れた液が目に入ったときはすぐに大量のきれいな水で洗い流し、医師に相談してください。皮膚や衣服に付着したときは水で洗ってください。
- ●電池は充電、分解、変形、加熱、火に入れるなどしないでください。
- ●電池の+－をショートさせたり、ネックレスなどの金属製のものと一緒に携帯・保管しないでください。
- ●電池は+－を正しくセットしてください。
- ●古い電池と新しい電池、いろいろな種類の電池を混ぜて使わないでください。
- ●長期間、本商品を使用しない場合には、本体から電池を取り出して保管してください。
- ●電池を保管や廃棄する場合には、他の電池や金属製のものと接触しないようにテープなどで端子部分を絶縁してください。
- ●取扱説明書を必ずお読みください。

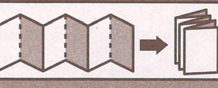
《使用上の注意》



- ●セットされている電池（CR2032）はテスト用です。画面表示が見えにくくなったらボタン電池CR2032（別売り）をご交換ください。
- ●本商品は精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。
また、高温・低温になる所、直射日光や雨が当たる場所での使用、保管は避けてください。
- ●本体裏側のクリップ部分を無理な方向へ強く引っ張ったり、曲げたりしないでください。
- ●ご使用前には必ずアラートブザー音が鳴ることを確かめてください。尚、万一の場合に備えて電池は毎年交換してください。
- ●本商品は大音量を発生しますので、幼児の近くや耳の近くでは鳴らさないでください。難聴や思わぬ事故を招く恐れがあります。特に小さなお子様に持たせる場合は、保護者の方からご注意をお願いします。
- ●アラートブザー音が小さくなったり、聞こえなくなった場合は新しい電池と交換してください。
- ●本商品のアラートブザーは使用状況や電池寿命によって防犯に必要な音量が出ない場合があります。防犯を主な目的として使用しないでください。
- ●透明トレイは梱包材ですので開封後はすぐに捨ててください。

故障の原因になりますので、本体をぬらしたり水の中に入れたりしないでください。

この説明書を、図のようにジャバラに折ると、ミニブックになるよ!



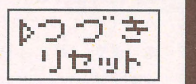


「ドラゴンクエスト あるくんです リターンズ」はスライムと一緒に旅ができる携帯型冒険ゲームだ! キミの歩いた数だけスライムも歩く! どんどん歩いて、ぐんぐん育てて、バリバリ冒険しよう!

●イラストと商品は、多少異なりますのでご了承ください。

ドラゴンクエスト あるくんです リターンズの
特徴① データがひきつげるぞ!

途中で電池が切れたときや、リセットスイッチを押した時、データが記憶されているのでつづきから遊ぶことができるぞ!



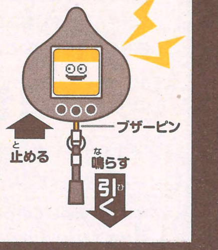
こんな時はリセットスイッチを押してください。
- ●初めて遊ぶ時や電池交換をした時。
- ●本体が強いショックを受けるなどして、全ての機能が働かなくなったり、画面の状態がおかしい時。

※ゲームを最初から新しくやり直したい時は、右上の画面のときにリセットを選択してください。

ドラゴンクエスト あるくんです リターンズの
特徴② アラートブザーつき!

本体下部のピンを引くと、アラートブザーが鳴るぞ!

※アラートブザーを止める時はブザーピンを元の位置まで押し戻してください。ブザーピンを戻す時はカチッという音がするまでしっかり押し戻してください。



ご注意
①ブザーピンが本体にしっかり差し込まれていないと、スイッチ部が不安定な状態となり突然ブザーが鳴り出す恐れがあります。必ずブザーピンを正しい位置まで（カチッと入るまで）押し戻してください。
②本商品のブザーは使用状況や電池寿命によって防犯に必要な音量が出ない場合があります。防犯を主な目的として使用しないでください。

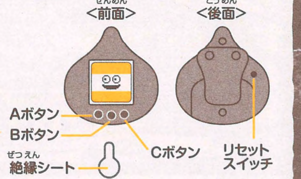
その1 遊ぶ前に…

スライムと冒険する前に 1 2 3 の手順で操作をしましょう!

1 本体下側の絶縁シートを抜いてください。

2 リセットスイッチを押してください。

本体後面のリセットスイッチを細い棒などで押してください。(ピーッと鳴ります。)



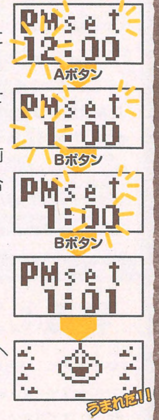
※故障や破損の原因となりますので、リセットスイッチはとがった棒やえんぴつ、シャープペンの芯などで強く押さないでください。

3 時計合わせ

A・B・Cボタンのどれか1つを押すと、時計セット画面になります。(最初は「時」のセット画面になります。)

「時」のセット画面になったらAボタンで「時」を合わせます。

Bボタンを押すと、「時」は決定され、「分」のセット画面になります。「時」と同じようにAボタンで「分」を合わせます。Bボタンを押すと、「分」が決定されます。



スライムが生まれた!

時計がセットされたら自動的にミニスライムが生まれます。

※実際の時刻に合わせてからスタートすると、冒険がとってもラクになるぞ!
スライムと一緒に寝たり起きたりできるんだ。



※時計合わせをしないと、ゲームはスタートしないぞ!

その2 音のON/OFF

アイコンが表示されていない状態でAボタンとCボタンを同時に押すと、ピーと音が鳴ってONとOFFが切り替わります。

※本体の音を消している場合は、スライムが呼びかけているのに気が付かない時があるかもしれません。充分に気を付けてお世話してあげましょう。

その3 「時計」とキミの「ほすう」の表示

1 時計の表示

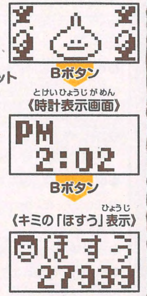
アイコンが表示されていない状態でBボタンを押すと、「時計表示画面」になります。

※この画面の時にAボタンとCボタンを同時に押すと、時計セット画面になります。ゲーム途中で時計を修正したい時に使ってください。

2 キミの「ほすう」表示

もう一度Bボタンを押すと、キミの「ほすう」表示画面になります。この機能は本ゲームとは関係なく、スライムが寝ていたりしていてもカウントされるので、普通の歩数計として使うことができます。

※この画面の時にAボタンとCボタンを同時に押すと、「ほすう」がリセットされて0に戻ります。



その4 本体を身に付ける時は

スライムはあなたの歩数をカウントして、はじめてゲームの世界を冒険することができます。本体裏側のクリップをベルトなどにしっかりとはさみ、身に付けてから遊んでください。

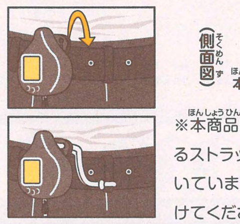
※しっかりと付けていないと、スライムはキミが歩いているのがわからなくなって、歩いてくれません!

※歩数のカウントは目安であり、実際の歩数とは一致しない時もあります。(体つきや歩き方、また、歩く場所などによってはカウントされない場合もあります。)

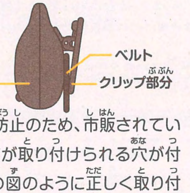
※身に付ける場所によって、「ほすう」が異なる場合があります。右の腰に付けるか左の腰に付けるかでも、大きく「ほすう」がちがうこともあるので、自分にピッタリの場所をさがして付けてください。

※手であまり早くふったりすると、カウントされない場合があります。

(装着例)

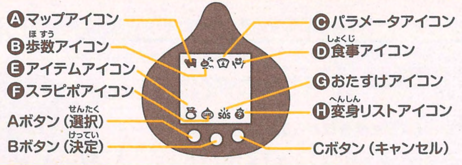


(側面図)



※本商品は落下防止のため、市販されているストラップなどが取り付けられる穴が付いています。左の図のように正しく取り付けてください。

その5 アイコンについて



A マップアイコン

このアイコンをAボタンで選んでからBボタンを押すと、スライムの今いる場所と上下左右のどの方向に向かっているかが表示されます。ここでAボタンを押すと、方向を示す矢印がまわって、方向指示ができます。Bボタンを押すと、スライムの今いる場所の座標と地形名が表示されます。

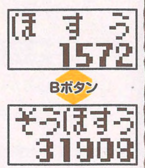


B 歩数アイコン

このアイコンをAボタンで選んでからBボタンを押すと、スライムの「ほすう」が表示されます。ここでBボタンを押すと、スライムの「そうほすう」を表示することができます。

「ほすう」…スライムが1日に歩いた歩数です。この画面の時にAボタンとCボタンを同時に押すと、「ほすう」がリセットされて0に戻ります。

「そうほすう」…スライムが生まれてから今までの歩数です。



C パラメータアイコン

このアイコンをAボタンで選んでからBボタンを押すと、スライムのいろいろなパラメータを見ることができます。ここでAボタンかBボタンを押すと、なじみ度メーター→おなか→ストレス→勝敗数→年齢→しあわせ度の順番でパラメータが表示されます。

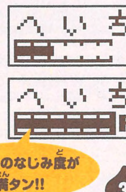
なじみ度メーター …スライムが今いる土地にどれくらいなじんでいるかを表示しています。メーターがたまるほどなじんでいることになります。

※スライムは、その土地になじむことで変身します。例えば草原に行って、なじみ度をいっぱいにためれば、草原のスライムになります。

なじみ度は次のことをすれば、ためることができます。

①その土地をいっぱい歩く。

②その土地の「めいぶつ」をいっぱい食べる。



おなか …スライムの満腹度を表示しています。

〇〇〇〇 はおなかが減っている状態。

●●●● はおなかがいっぱいの状態です。

ストレス …スライムのストレスを表示しています。

〇〇〇〇 はストレスがたまっていない状態。

●●●● はストレスがたまっている状態です。

※ストレスがたまってしまうと、おなかがすいていてもごはんを食べなくなってしまいます。

勝敗数 …**□が今までに敵に勝った回数で、×が負けた回数です。(勝ち数/負け数はそれぞれ最大で99まで表示されます。)**

年齢 …**今のスライムの年齢です。**

※左側に表示されている数字は、今のスライムが何代目のスライムかをあらわしていて、初めは1と表示されています。スライムは分裂すると年齢は0才に戻りますが、この数字が増えていき、何代目のスライムかがわかります。

しあわせ度 …**増えたり減ったりする謎のパラメータです。増えると、とてもいいことがあるでしょう。**



D 食事アイコン

このアイコンをAボタンで選んでからBボタンを押すと、「めいぶつ」「ごはん」と表示されます。ここでAボタンでどちらかを選んでBボタンを押すと、スライムに食事をあげることができます。



「めいぶつ」…土地の名物です。食べれば、その土地のなじみ度が上がります。

「ごはん」…どこでも食べられる普通の食べ物です。

E アイテムアイコン

このアイコンをAボタンで選んでからBボタンを押すと、今使えるアイテムが表示されます。アイテムには初めから持っている物と、バトルで勝つとゲットできる物の2種類があります。ここでAボタンを押すと、「薬草」→「目覚めの粉」→「ゲットしたアイテム」の順番で表示されます。

初めから持っているアイテムを使う

スライムは袋に「薬草」と「目覚めの粉」の2つのアイテムを初めから持っています。Aボタンでアイテムを選んでBボタンを押すと、アイテムを使うことができます。この2つのアイテムはいくら使っても無くなることはありません。



ゲットしたアイテムを使う

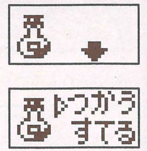
バトルで勝つと、敵が落としたアイテムをゲットすることがあります。

ゲットしたアイテムは自動的にストックされて、使いたい時にアイテムアイコンを選択して使うことができます。

Aボタンでアイテムを選んでからBボタンを押すと、「つかう」「すてる」の選択画面が表示されます。

ここでAボタンでどちらか選んでBボタンを押すと、使うか捨てるかすることができます。

またアイテムは袋に2個までしかストックできません。ストックがいっぱいになると、アイテムをゲットした直後、自動的に「つかう」「すてる」の選択画面が表示されます。



F スラピポアイコン

このアイコンをAボタンで選んでからBボタンを押すと、スライムとメロディゲームができます。

まずはスライムの番。

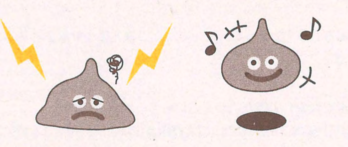
スライムがメロディを出すのと同時に画面の右側か左側に、音に合わせて音符マークが出ます。

画面に「GO」と表示が出たらキミの番です。

スライムが出したメロディ(音符マーク)と同じ順番に左側の音符(♩)ならAボタン、右側の音符(♪)ならBボタンを押してください。

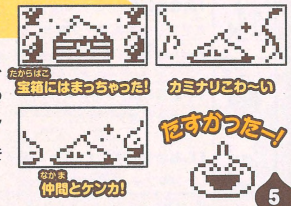
うまくスライムと同じメロディを出せたら、スライムもノリノリになって、ストレスが1つ下がります。





G SOSアイコン

時々「困りイベント」がおこって、スライムが困ってしまい、助けを求めてきます。そんな時はこのアイコンをAボタンで選んでからBボタンを押して助けてあげてください。



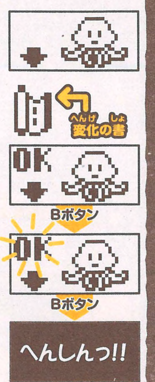
H 変身リストアイコン

1 今までに変身したスライムを見る時

このアイコンをAボタンで選んでからBボタンを押すと、今までスライムがどんな順番で変身してきたかが表示されます。Aボタンを押していくと、最初のスライムから順番に最後に変身したスライムまでが表示されます。

2 今までに変身したことのあるスライムにもう一回変身する時

アイテムの「変化の書」を使った時、このアイコンを使って、ミニスライム以外の今まで変身したスライムに再び変身することができます。「変化の書」を使った後、変身リストアイコンで今までに変身したスライムを表示すると、画面の左側にOKの文字が表示されます。この表示が出ている時にBボタンを押すと、OKの文字が点滅します。もう一度Bボタンを押すと、表示しているスライムに変身します。



その6 バトル

歩いていると、時々「バトル」が起こります。そんな時スライムは「応援してっ!」と助けを求めてきます。助けを求めてきたらA・B・Cどれかのボタンを1回押して、応援してあげてください。



その7 スライムの最期

スライムの寿命は8〜15才くらいです。たくさん歩いて上手にお世話すると、その分長生きします。

スライムの寿命が残りわずかになると、画面に十字架マークが出て、死が近いことを知らせます。この時おなかの減り方やストレスのたまり方が普段より早くなるので、こまめにお世話をしてあげてください。

スライムが死んでしまったらAボタンとCボタンを同時に押してください。また新しいスライムが生まれます。



その8 スライムの分裂

スライムが死ぬ時に運がよければ、分裂して2代目のスライムが生まれます。

